

LE RALLYE DES TIREURS 2005

Le Rallye des Tireurs se déroulera à MAILLY les 9 et 10 avril 2005. C'est une épreuve au cours de laquelle les tireurs seront testés par équipe de deux ou trois dans plusieurs domaines de savoir-faire, en plus du tir.

Le contrôle portera sur l'esprit d'équipe, l'orientation, l'utilisation du terrain, le sens de l'observation, la capacité d'adaptation, la connaissance de l'arme et le tir.

Le Rallye des Tireurs est ouvert aux tireurs sportifs détenteurs de la licence FFT de l'année en cours. Les tireurs étrangers sont admis sur présentation des documents administratifs des fédérations auxquelles ils sont affiliés et du carnet européen de circulation des armes.

Les participants doivent avoir plus de 18 ans et moins de 60 ans. Une dérogation est accordée aux tireurs de plus de 16 ans qui font équipe avec un parent majeur.

Ce document d'organisation comprend 3 parties :

1. Dispositions techniques.
2. Déroulement.
3. Règlement.

1- DISPOSITIONS TECHNIQUES.

Localisation : activités en zone Z du camp de MAILLY.

Tir fusil et arme de poing sur le Pas de Tir Sud.

Définitions et limitations :

Toutes les armes dont le calibre correspond au régime du champ de tir sont autorisées.

Les armes utilisant des munitions d'armes de poing sont considérées comme armes de défense rapprochée, même équipées d'optique.

Les changements de configuration des armes par démontage ou échange d'optique ne sont pas autorisés.

Les fusils d'assaut munis de systèmes d'aide à la visée (**point rouge, viseur holographique**) sont considérés comme armes de défense rapprochée. Ils ne doivent pas être utilisés pour les tirs destinés aux fusils.

Calibres autorisés

Armes de poing : 7,62 mm à 50 AE.

Armes d'épaule : 5,56 mm à ...105 mm.

Dotation en munitions

Pour une équipe F1 =60 cartouches de fusil et dotation libre pour les armes de défense rapprochée.

Pour une équipe F2 =80 cartouches de fusil et dotation libre pour les armes de défense rapprochée.

Cibles : Spécifiques à l'épreuve.

Distances : Armes de poing : A partir de 25 mètres jusqu'à 100 mètres.
P02 : entre 200 et 700 mètres, selon les armes.

Il n'y aura pas d'indicateur de vent.

Tenue : Libre, mais les tenues camouflées ou discrètes seront avantagées dans les épreuves de déplacement.

Les repas :
Ne sont pas fournis.

2- DEROULEMENT DES 2 JOURNEES

Les participants au rallye ne sont pas obligés de se présenter dès le samedi matin. Ils peuvent ne venir que le Dimanche 10 Avril pour commencer directement les épreuves. Ils ne bénéficieront pas de la reconnaissance du terrain.

Samedi 9 avril 2005 :

13h30-15h00 : accueil des tireurs sur P02.

A partir de 15h00 : Contrôle des inscriptions et des matériels. Remises des consignes et distributions.

Dimanche 10 avril 2005.

7h00 : Regroupement des équipes sur P02. Derniers rappels. Questions de dernière minute. Mise en place des équipes sur les différents ateliers. Formalités d'inscription pour les tireurs arrivant ce jour.

8h00 : Début du rallye.

Pause pour le repas de 12h à 12h30. Chaque équipe mange où bon lui semble.

Fin du rallye prévue à 16 h. Annonce des résultats, remise des récompenses et pot.

RESTAURANTS DE LA REGION

MAILLY LE CAMP : Pizzeria LA SALSA 03 25 37 47 33
ARCIS SUR AUBE (15 km) : LE SAINT HUBERT 03 25 37 86 93
PINEY (26 km) : LE VIEUX LOGIS 03 25 46 30 17.
LA FLAMBEE 03 25 46 31 51.

HOTELS DE LA REGION

HEBERGEMENT MILITAIRE : (réservé aux militaires français) Téléphone : 03 25 47 21 37.
Fax : 03 25 47 21 53.

CHALONS EN CHAMPAGNE (37 km) : PREMIERE CLASSE
(sortie de CHALONS en direction de REIMS) 03 26 67 42 18

FAGNIERES :
LE BRISTOL (sortie de CHALONS, en direction de MAILLY) : 03 26 68 24 63.

LINTHES (33 km) : FLOROTEL 03 26 60 18 19
(réservez à l'avance !)

VITRY LE FRANCOIS (34 km) :
Hotel TAMBOURIN : 03 26 72 92 92
CASTOR Hotel : 03 26 62 13 13

HOTELS-RESTAURANTS

ARCIS SUR AUBE : HOTEL-RESTAURANT DU PONT DE L'AUBE 03 25 37 84 81
HOTEL-RESTAURANT DU MARAIS(**NN) 03 25 37 55 33

MAILLY LE CAMP :
HOTEL SAINT ELOI (03 25 37 30 04): 12 chambres=17 lits.
HOTEL DE L'EUROPE (03 25 37 04 45) : 18 chambres=26 lits.

VITRY LE FRANCOIS (34 km) :
LE BON SEJOUR 03 26 74 02 36.
Hôtel de la Cloche (**NN) 03 26 74 03 84.
Hôtel de la Poste (**NN) 03 26 74 02 65.

Renseignements : François POMPA 03 26 72 26 20 le soir.
francois.pompa@wanadoo.fr

3- REGLEMENT.

RALLYE DES TIREURS :

LES EQUIPES : Elles sont de 3 types.

Equipe F1 : 2 équipiers. Chaque équipe est armée de 1 fusil et d'au moins une arme de défense rapprochée (arme de poing, pistolet mitrailleur ou fusil d'assaut) mais 1 seule arme est employée par séquence de tir sur P02.

Equipe F2 : 2 équipiers. Chaque équipe est armée de 2 fusils et d'au moins une arme de défense rapprochée (arme de poing, pistolet mitrailleur ou fusil d'assaut). Le prêt du fusil, au sein de l'équipe, n'est pas autorisé pour le tir. *Une équipe qui ne possède qu'un fusil ne peut donc concourir que dans la catégorie F1.*

Equipe F2 de 3 équipiers: Un chef d'équipe + 2 tireurs. Chaque équipe est armée de 2 fusils et d'au moins une arme de défense rapprochée (arme de poing, pistolet mitrailleur ou fusil d'assaut). Le chef d'équipe est désigné pour toute la durée de la journée. Il dirige les tirs de ses hommes. C'est lui qui est équipé de l'arme de défense rapprochée.

Pour chaque séquence de tir nécessitant l'emploi d'un fusil, le chef d'équipe désigne un de ses deux tireurs.

Dans les épreuves sans tir, seuls deux des équipiers participent. Ils sont désignés par l'animateur.

Deux équipes sont associées pour former un groupe. Ces deux équipes sont solidaires lors des déplacements entre les ateliers et redeviennent indépendantes sur les ateliers. Les responsables d'ateliers auront pour consigne de n'accueillir que les groupes complets.

MUNITIONS.

Chaque tireur fournit ses munitions et les transporte avec lui pendant toute la durée du Rallye.

Les munitions à effets spéciaux ou de simulation sont interdites.

ARMES, ACCESSOIRES ET EQUIPEMENTS.

Les armes doivent être détenues légalement et passées par le banc d'épreuve officiel.

Toutes les équipes doivent être munies d'au moins une arme pour la défense rapprochée de l'équipe, arme de poing ou fusil d'assaut sans optique. Les armes longues doivent être épaulées.

Le prêt d'arme et de munitions pendant le concours n'est pas autorisé.

Durant toute la durée du parcours, les armes d'épaule doivent être rendues inopérantes (verrou de pontet ou démontage partiel).

- Les tireurs doivent avoir tous leurs matériels avec eux du début à la fin de l'épreuve, en conséquence les sacs et musettes sont vivement recommandés, ainsi que des vêtements chauds et imperméables.
- Obligatoires : Protections des oreilles. Boussole. Téléphone mobile. Arme de défense rapprochée (arme de poing, fusil d'assaut)
- Autorisés : Tous les accessoires qui ne sont pas interdits.
- Interdits : Les émetteurs LASER en tous genres et tous les accessoires pouvant gêner les autres tireurs ou mettre en cause la sécurité.

Prévoyez des vêtements secs pour vous changer à la fin de l'épreuve.

Recommandés : protection des armes contre la pluie. (préservatif par exemple, non lubrifié, sans réservoir)

LES CIBLES : cibles spécifiques à l'épreuve.

SECURITE.

PENDANT LES DEPLACEMENTS : Chaque équipe doit disposer d'au moins un téléphone mobile pour appeler le **06 83 96 35 26** en cas de problème.

COMMANDEMENTS DE TIR.

« TIREURS A VOS POSTES. » : Les tireurs rejoignent leurs emplacements et posent les armes devant eux, culasses ouvertes.

« CHARGEZ. » : Les tireurs sont autorisés à charger leurs armes.

« TIR AUTORISE. » : Ce commandement est donné avant le début de la première séquence. Les tireurs sont autorisés à retirer la sûreté et à épauler leurs armes.

« ASSUREZ VOS ARMES. » : Commandement impératif. Les tirs doivent cesser immédiatement, décharger les armes et les laisser ouvertes.

« TIR TERMINE. » : Les tireurs peuvent quitter le pas de tir.

MESURES DE SURETE.

Du début à la fin des tirs, les armes restent en direction des cibles. Les armes ne sont approvisionnées que sur ordre du directeur de tir.

En cas d'incident de tir, le tireur assure son arme et ne la déplace qu'avec l'accord du directeur de tir, après contrôle de l'arme.

Les protections d'oreilles sont obligatoires.

LES ATELIERS.

Les ateliers sont numérotés et doivent être passés dans l'ordre. Exemple : 1, 2, 3, 4, 5, 6. Ou, pour ceux qui commencent par le n°4 : 4, 5, 6, 1, 2, 3. etc...

LE TIR.

Sur PF23, extrémité droite de P02.

1. **1° EPREUVE, en 3 séquences : 3 minutes de folie.**

Les deux équipiers tirent simultanément.

Première séquence :

Des cibles sont levées à 300 mètres, 250 mètres et 200 mètres pendant 60 secondes durant lesquelles l'équipe doit en atteindre le plus grand nombre.

Chaque but rapporte 30 points à 300 mètres, 25 points à 250 mètres et 20 points à 200 mètres.

Deuxième séquence :

Une cible mobile fait un seul passage à 150 mètres devant les tireurs.

Troisième séquence : *Uniquement avec les armes de défense rapprochée (armes de poing et fusil d'assaut)*

Même déroulement que la séquence n°1, à 100 m pour 30 points, 50 m pour 25 points et 25 mètres pour 20 points.

Les équipes ne possédant pas d'arme de défense rapprochée (arme de poing, fusil d'assaut) ne bénéficieront d'aucune compensation.

2° EPREUVE : « OBJECTIFS MULTIPLES »

Plusieurs postes de tir, 1 ,2 ,3 et 4, sont répartis sur la largeur de P02. Le nombre total d'objectifs à traiter est de 10 par tireur. La durée de cette épreuve de tir est strictement limitée à 15 minutes pour une équipe F1 et 20 minutes pour une équipe F2.

Pour les équipes F2 les tirs sont obligatoirement dirigés et observés par un des coéquipiers.

Les tireurs doivent traiter **chacun** un total de 8 objectifs « fantassins » et 2 objectifs « renforts » entre 200 et 500 mètres ou entre 300 et 700 mètres, selon le type d'arme.

- Le tireur désigne à haute voix et en français l'objectif qu'il engage.
- Les cibles sont obligatoirement traitées dans l'ordre suivant :
 - 1- 8 « fantassins », du plus près au plus loin.
 - 2- cibles « renfort ». ces cibles ne peuvent être engagées que si les 8 « fantassins » ont été atteints.

Calcul des points : 50 points par but sur les « fantassins ». 100 points par but sur la cible « renfort ».
Bonus de 20 points par « but au premier coup » sur les cibles « fantassins »

Cibles contrôlées par radio (fusils avec optique)

Le contrôleur de tir de chaque poste disposera d'un tableau d'affichage lumineux montrant les cibles touchées identifiées par leur numéro(fantassins et renfort) et leur position en distance soit 10 témoins. Le signal résultant d'un impact sur la cible est transmis par radio au contrôleur qui avertit le tireur du résultat. Le témoin lumineux de chaque cible restera allumé jusqu'à la fin de la séquence de tir .A la fin de la séquence et pour chaque tireur tous les témoins seront uniquement remis à zéro par le contrôleur en présence du tireur concerné.

Cibles à contrôle lumineux direct (fusils sans optique)

Tout déclenchement du signal lumineux clignotant est considéré comme résultant d'un impact sur la cible.

LE DEPLACEMENT.

Entre chaque atelier, les déplacements doivent se faire le plus discrètement possible, par groupe de deux équipes.

Des contrôleurs circulent sur l'ensemble du parcours. Les équipes repérées sont pénalisées de 10 points. Les déplacements sont libres dans la zone neutre de chaque atelier. Tous les moyens d'orientation sont autorisés.

LES ATELIERS FIXES.

- SECOURISME
- PIEGE
- KIM
- « BALISTIQUE et CULTURE »
- ESTIMATION DES DISTANCES / OBSERVATION
- APPROCHE
- SURPRISE DU CHEF

Le règlement particulier de chacun de ces ateliers sera précisé sur place par leurs responsables.

RESULTATS

Le résultat final est calculé en faisant le total des points obtenus aux différents ateliers.

Il y a un classement pour chaque type d'équipe et un classement particulier correspondant à l'épreuve de tir sur PF23.

RECOMPENSES

Pour chaque catégorie : Un trophée à la première équipe et une médaille aux 2 équipes suivantes.